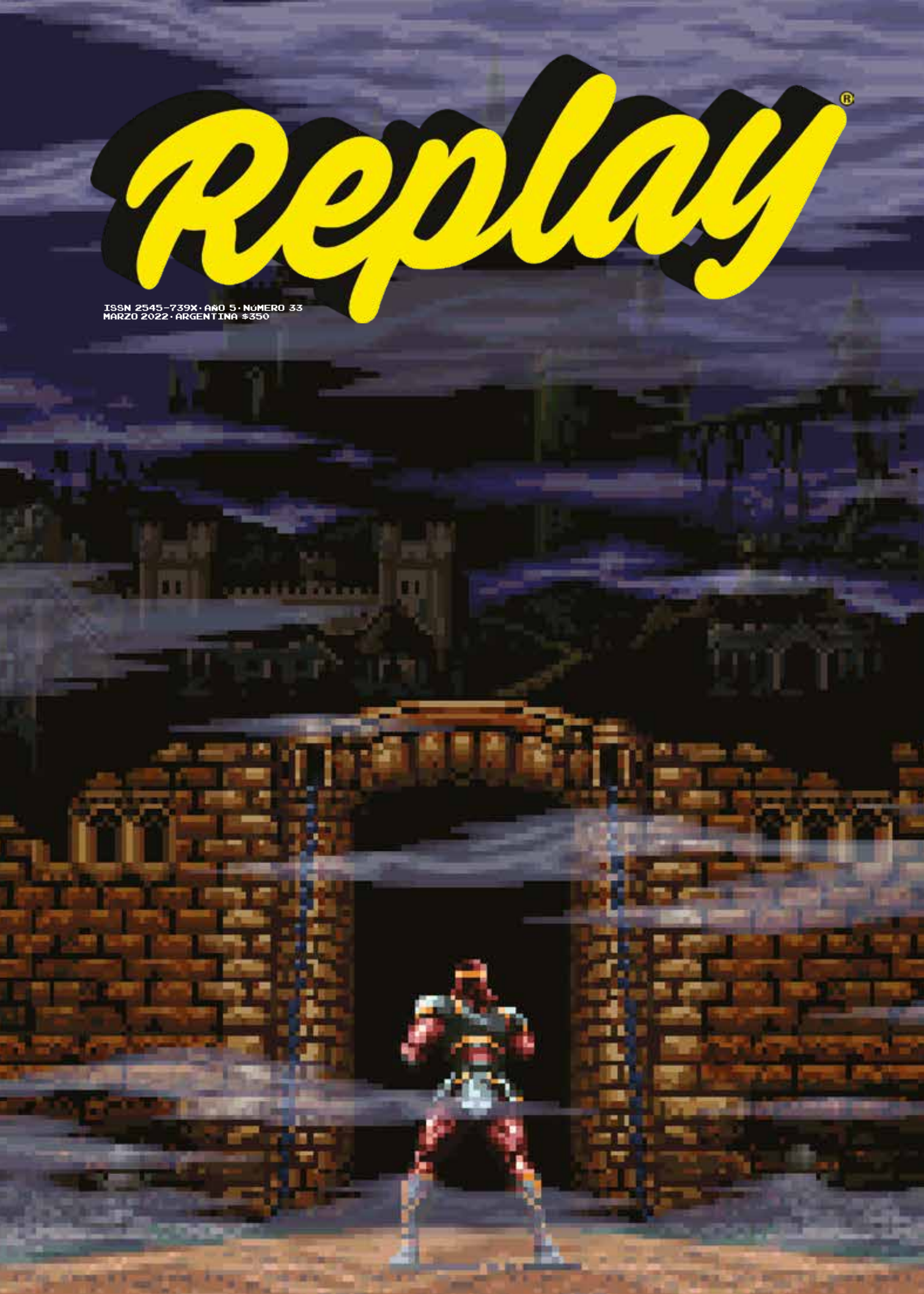
Replay®

ISSN 2545-739X · AÑO 5 · NÚMERO 33
MARZO 2022 · ARGENTINA $350



REVISTAREPLAY.COM.AR

EL BAUTISMO DE UNA AMIGA

El pasado 18 de febrero, apenas a 4 días de haber regresado a Buenos Aires, fui invitado a un acontecimiento único: el afamado artista ASCII, el enigmático Arlekin y Soldán, influencer de los cybercirujas, unían para siempre sus vidas tras la adopción de una Commodore Amiga, la cual se proponían bautizar.

Solamente ***Replay*** (porque también se encontraba Ezequiel, nuestro editor) puede ser invitada a este tipo de celebraciones: les aclaro por si no quedó claro, que se trató un bautismo real. Hubo en la fiesta un fotógrafo oficial, madrina y padrino, un cura de cuello blanco, torta de bautismo y, por supuesto, souvenires para todxs.

La Commodore Amiga fue la computadora más revolucionaria de los años 80 y, por ende, una de las más importantes en términos históricos. Las prestaciones que ofrecía para la época eran imposibles de superar: edición de imagen y video en tiempo real, sampleo y trackeo de música y una friolera de herramientas de diseño, productividad y, por supuesto, juegos.

Por eso, la llegada de una Commodore Amiga a la Argentina es prácticamente un hecho que bien podría ser un nuevo feriado nacional. Durante el bautismo se escucharon expresiones como “repatriación de hardware” y “Montorola68K o muerte”, haciendo clara referencia al CPU de la Amiga y la resistencia cuasi armada que ofrecen les usuaries de ese particular microprocesador.

Entonces, que unos trastornados mentales decidan bautizar una Commodore Amiga no es del todo alocado; lo realmente loable del hecho es la cultura que gira en torno a todo ese delirio. No por nada estas cosas no suceden en Europa, claro que no; y mucho menos dentro del rancio nicho de los retrocoleccionistas. La cultura del hobbysmo informático sigue tremendamente viva en las comunidades del under informático y del videojuego local. Es una cultura del hacer y la manija, de primero hacer y después pedir permiso.

Hay que estar, sea como sea, sea donde sea. Además, si ya no estuviste en el bautismo de una Amiga, ¿qué otra cosa te vas a perder?

► SERGIO ANDRÉS RONDÁN

equipo Replay | Año 5 · Nº33
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Marzo 2022

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Sofía Checchi, Don Epi, Hernán Panessi, Berdyx y Robosepu.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de marzo de 2022.

R E V I S T A R E P L A Y . C O M . A R
Revista Replay @revista_replay revistareplay

Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net

PUZZLE BOBBLE PARA COMMODORE 64

Que Replay es la revista de los 8 y 16 bits no es noticia nueva, aunque a veces pensamos en cambiar ese lema por uno más preciso: "la revista de la Commodore y los 16 bits". Entre el amor a la plataforma y los títulos que salen, resulta difícil no hablar de la 64.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

El 1º de febrero apareció en csdb.dk (el sitio que nuclea todas las producciones para C64) un porteo del *Puzzle Bobble* de Taito salido en 1994. Dicho juego vio la luz originalmente en el Taito B System Hardware, un sistema de placas en las que Taito distribuía varios fichines, que poseía como CPU central el clásico Motorola 68K. Pero no solo salió para este hardware, sino también para el superpoderoso sistema de Neo Geo, al que le sobraba para mostrar los coloridos y cutes hermanos Bubby.

El grupo o crew detrás de este hackeo –porque acá hablamos de grupos, no de estudios– se llama JHB, se creó para subir este título en csdb y está conformado por miembros muy activos dentro de la escena. El coder es Acied y el encargado de la música, nm156; ninguno de los dos posee casi producciones dentro de csdb. El encargado de los gráficos, Hend, y el del loader, Cadaver, forman parte del estudio Protovision, el cual saca todo el tiempo juegos en cajas completas con cartuchos, disquetes, casetes, manuales y todo lo demás. Ellos dos, además de formar parte de Protovision, tienen una participación activa en la escena, sobre todo Cadaver, que viene largando tools, cracks, hacks o música para la C64 desde 1999.

Con esta conjunción de nuevos y viejos talentos, el equipo de JHB ha logrado crear un porteo fantástico del arcade, que, como sucede varias veces en estas adaptaciones a Commodore 64, es igual o superior al original. Obvio que los gráficos no se ven *exactamente igual*, pero parte de lo meritorio en los buenos porteos es que realmente uno sienta que desde lo estético está jugando al mismo juego. Si además el gameplay no cambia en absoluto y encima le sumamos el increíble poder del chip de sonido de la C64, claramente toda la balanza se termina decantando por el lado del porteo y no del original.

La partida single player mantiene la mecánica del de arcade, con distintos niveles para ir pasando y así poder grabar tu nombre en el high score. El modo de dos jugadores está intacto y más lindo que nunca, con una fluidez maravillosa que invita a seguir jugando. Parte de mis vacaciones las pasé jugando con mi hermano a la C64 y les puedo asegurar que hemos estado muchas horas tirando pelotitas de colores, ¡y eso que el original nunca me había gustado demasiado! Estos porteos terminan trayendo un aire nuevo sobre viejos clásicos, pero demuestran también lo vivo de una escena retro-under, ávida de lanzar juegos sin importar qué. ¿Acaso se creen que los hackers que hicieron el juego pidieron permiso a Taito? ¡De ninguna manera! Y menos mal, porque si no, jamás tendríamos un *Puzzle Bobble* para Commodore 64.

DESCÁRGALO EN:
BIT.LY/REPLAYSTART1PB

MÁS JUEGOS NUEVOS PARA TU C64

La noticia de un nuevo lanzamiento para la Commodore 64 es siempre motivo de alegría. En este caso, la algarabía de este humilde servidor es doble, ya que se trata de un exponente de un género inmortal: el roguelike.

POR DON EPI

En el año 1980 nació *Rogue*, videojuego de exploración de mazmorras que se destacó por sus gloriosos "gráficos" de caracteres ASCII, sus niveles y mapas generados aleatoriamente (lo que aseguraba que ninguna partida fuese igual a otra) y su *permadeath*. La muerte en *Rogue* es irreversible, y no hay *saves* que valgan.

Desde entonces, cientos de juegos intentaron rendirle tributo y, por qué no, mejorar la fórmula original. Agrupados en lo que los usuarios de USENET terminaron calificando de género roguelike, títulos como *NetHack*, *Moria*, *Adom* y *Dungeon Crawl Stone Soup* demostraron que el género podía dar mucho de sí y que la narrativa no necesariamente tiene que estar atada a cierto tipo de "guión" preestablecido. Es posible que las historias sean construidas a partir de la interacción entre el jugador/personaje y las reglas de juego. Es el generador de números aleatorios (y un set de reglas generales) el encargado de los ítems, tesoros, enemigos y puertas.

Pero este artículo se trata del *Rogue64*, un pequeño gran juego que vio la luz hace escasos días y corre en Commodore 64. Una computadora del año 1982, un género que nació en 1980. ¿Tiene relevancia más allá de la nostalgia? ¿Es simplemente una pirueta estilística o alguna suerte de bravuconada "retro"? Haríamos muy mal en verlo de ese modo, ya que este roguelike se juega de lujo, hace cantar a nuestra querida "panera" una música de fondo genial y tiene un flow simple y efectivo (en riguroso sistema de movimiento por turnos, como casi todos los exponentes del género). Es, además, el testimonio viviente de que no hace falta mucho palabrerío (ni mucha memoria RAM) para vivir una aventura única y memorable en quince minutos.

Nuestra misión es la misma de siempre: descender hasta las profundidades del calabozo y matar al monstruo/jefe final. Cada nivel requiere encontrar una llave y su consabida puerta que da acceso al próximo piso. Recorriendo las distintas habitaciones, saldrán a nuestro encuentro todo tipo de criaturas maléficas inspiradas en el imaginario de H. P. Lovecraft y sus mitos de Cthulhu. Podemos intentar enfrentarlas (y ganar experiencia que nos haga subir *health* o *strength*, las dos estadísticas de este minimalista juego de rol) o esquivarlas lo más posible. Toda acción tiene sus graves consecuencias y, si bien es un juego de dificultad accesible, la propia naturaleza del género nos mantiene en guardia al enfrentarnos a una nueva habitación o pantalla.

La muerte siempre nos enseña algo nuevo. Cada aventurero que no haya sabido administrar las –también aleatorias en sus efectos– pociones mágicas o que no haya podido evitar una emboscada de murciélagos y fantasmas no habrá muerto en vano. Como jugadores, habremos mejorado nuestras stats de la vida real.

Sin duda, mucho ha llovido desde aquellos primeros intentos de tirar dados y matar bichos en una computadora... La muchachada de Badgerpunch Games nos demuestra que la combinación de mazmorras & permadeath está lejos de haber llegado a su límite.

COMPRALO EN:
BADGERPUNCH.ITCH.IO/ROGUE64

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.

FOTOS: GENTILEZA DE EMANUEL LAULAJA, JUAN CANTEROS, JORGE, BERDYX.

OTRO VERANO PARA REENCONTRARSE CON LA COSTA ARGENTINA Y SUS TRADICIONES: EL BUZO A LA TARDE EN LA PLAYA CON MATE Y CHURROS, SALIR A CAMINAR Y VICIAR UN RATO. SOLO LA APARICIÓN DE ALGÚN BARBIJO DENUNCIA LA ESTAMPA DE 2022. ¡GRACIAS POR ENVIARNOS SUS MOMENTOS! 1_ ALQUILÁS HABITACIÓN EN EL HOTEL NAVARRO Y, CLARO, ¡TIENEN TV DE TUBO! EMANUEL LAULAJA Y FRANCO BARRIOS SE ANTICIPARON Y LLEVARON SU FAMILY PARA LAS HORAS EN LAS QUE HAY QUE EVITAR EL SOL. QUE LA TELE ESTÉ SOBRE UNA MESA HECHA CON EL MUEBLE DE LAS MÁQUINAS DE COSER SINGER LE DA UN TOQUE ÚNICO. 2_ JUAN CANTEROS NO PUDO EVITAR (¿QUIÉN PUEDE?) PASARLE LA TARJETA AL *TIME CRISIS 2* EN EL CENTERPLAY DE MAR DE AJÓ. GRANDES PLAYAS, GRAN JUEGO. 3_ TAMBIÉN EN MAR DE AJÓ, UN DATAZO QUE NOS PASA JORGE: EL HOTEL BARI (A GOOGLEARLO) TIENE EN FREE PLAY ESTOS MARAVILLOSOS CINCO MUEBLES FADENT CON MARQUESINAS DE ANA MARÍA: *WONDER BOY*, *TETRIS*, *SUPER SIDEKICKS*, *SNOW BROS.* Y *TUMBLEPOP*. ¡PARA IR CON EL PIBERÍO! 4_ EL AMIGO BERDYX NOS MANDA FOTO DE NOE EN PLENO ROUND 2 DEL *TETRIS* EN EL CENTERPLAY DE PINAMAR. ¡VIVA LA COSTA ATLÁNTICA!

DON EPI*

WAD ESENCIALES PARA VANILLA DOOM

***Doom** es el juego más importante en la historia de la PC y pocos se sorprenderán si les cuento sobre la comunidad que modea mapas, crea nuevos enemigos, armas o texturas. Hoy, para el paladar clásico, les traigo 5 mapas que corren el Doom "vainilla", es decir, el original.*

5 | ALIEN VENDETTA

2001

Lo que pretendía ser una especie de "despedida" del *Doom* clásico y su comunidad, terminó siendo el comienzo de la nueva cultura mapper. La escena doomer saltó la grieta (mapas de exploración y aventura vs. mapas de combate) y nos regaló un gran puñado de niveles inolvidables... y ese famoso *nivel egipcio* llamado "Misri Halek" (MAP20). El primer WAD moderno, ni más ni menos.

4 | BACK TO SATURN X

2013

No hace falta que te guste el color turquesa (aunque, sin dudas, ayuda). Este MegaWad (y su Parte 2) es pura magia sabor vainilla. Un trabajo hermoso de modificación de texturas, música y paleta de colores, con un gameplay envidiable y sorprendente (¡cuesta creer que funcione con DOOM2.EXE!). Una demostración fehaciente de que aún queda mucha tela para cortar en este restrictivo mundillo.

3 | MORDETH

1997

Gaston Lahaut nos deleitó, allá lejos y hace tiempo, con seis niveles de lo que supuestamente sería una extensa aventura basada en *Doom II*. Prometió avanzar con una segunda entrega, que se fue demorando y demorando... hasta convertirse en un meme de la comunidad. Más allá de esto, estamos hablando de uno de los .wad más famosos de la historia, no tan basado en el combate, sino en la exploración.

2 | REKKR

2018

No todo lo "vainilla" tiene que mantener el gameplay original, ¿verdad? Este impresionante .wad para el *Doom* original (¡no para su segunda parte!) nos traslada a un mundo medieval/nórdico lleno de magia y colorido. "Don Epi, para eso tenemos *Heretic*, no?". Nada que ver. REKKR es OTRA COSA. Cuatro episodios de pura acción y mitología. El motor iD Tech 1 no parece agotarse.

1 | SCYTHE

2003

Aquí no vamos a encontrar arquitecturas excelsas ni trabajos memorables en texturas y sprites. Scythe nos ofrece mapas pequeños y cortos (¿cinco minutos?) como veloces puñetazos. Un MegaWad que, sin dudas, hay que jugar y conocer, por lo divertido y "moderno" de su premisa y por la influencia histórica que ha tenido. Recomiendo el nivel 11, experiencia claustrofóbica al 100%.

"DOOM THE WAY ID DID" (2011) INTENTA EMULAR EL ESTILO DE MAPEO ORIGINAL, Y LO LOGRA. ALIENS TC (1994) ES LA PRIMERA CONVERSIÓN TOTAL DE TEXTURAS Y GAMEPLAY. PLUTONIA 2 (2008) ES UNA DIGNÍSIMA SECUELA.

* *Conductor del canal de YouTube Epimundo, donde se realizan reviews de arte digital en modo texto y videojuegos. Co-SysOp de The Vault BBS (thevaultbbs.ddns.net:2323).*

VAULT BOY

Para una marca no hay nada más importante que una cara reconocible. Esto también es válido cuando la marca es el apocalipsis.

POR EZEQUIEL VILA

Vault Boy es nada más ni nada menos que la mascota de la franquicia *Fallout*, pero además tiene un papel central en el interior del universo narrativo de los juegos. Se trata del personaje caricaturesco que utiliza Vault-Tec para promocionar sus novedosos Vaults, los refugios subterráneos que permitirán a sus afortunados habitantes sobrevivir al apocalipsis nuclear. Con su jopo rubio bien peinado y su sonrisa confiable, Vault Boy nos invita a vivir una vida despreocupada en estos búnkers autosustentables. Claro que si se nos rompe el chip de agua o descubrimos que todo se trata de una conspiración del Gobierno para realizar experimentos sociales carentes de toda ética, también podemos contar con él para que ilustre las habilidades a elegir en nuestros viajes por la Wasteland.

El personaje fue diseñado por Leonard Boyarsky, quien originalmente lo llamaba "Skill Guy", ya que su tarea en el equipo fue crear una figura icónica que representase las habilidades del sistema de juego y las hiciera más comprensibles. El concepto de Boyarsky intentaba imitar los *cartoons* de línea gruesa que se veían en los anuncios publicitarios de la década del 50 y tomó una clara referencia en Rich Uncle Pennybags, el magnate bigotudo del *Monopoly*. Tramell Isaac terminó de darle su look definitivo para sus apariciones en el primer *Fallout*, Brian Menze lo retomó en el 2 y a partir de la tercera fue Natalia Smirnova la encargada de aggiornarlo a cada sucesiva entrega.

A pesar de no ser un personaje jugable (a excepción de una penosa excepción en el *Fallout Tactics*, donde encima lo llamaron Pipboy por error), se trata de la cara de la franquicia y una de las imágenes más reconocibles del mundo de los videojuegos. Quizás el secreto de su impacto sea la sencillez de su diseño, que nos remite al sueño tranquilizador de un mundo más ingenuo. O tal vez sea su doble mensaje sardónico, ser el rostro que nos dice que está todo bien mientras las cosas vuelan por los aires. Probablemente sea todo eso junto. Porque, aunque sepamos de qué se trata, nadie es inmune a la propaganda.

FICHA TÉCNICA

NOMBRES: VAULT BOY, VAULT MAN, SKILL GUY
NO CONFUNDIR CON: PIPBOY, FALL OUT BOY
CABELLO: RUBIO
OCUPACIÓN: MODELO PUBLICITARIO, ÍCONO CULTURAL
EXPERIENCIA LABORAL: VAULT-TEC INDUSTRIES, INTERPLAY, BETHESDA

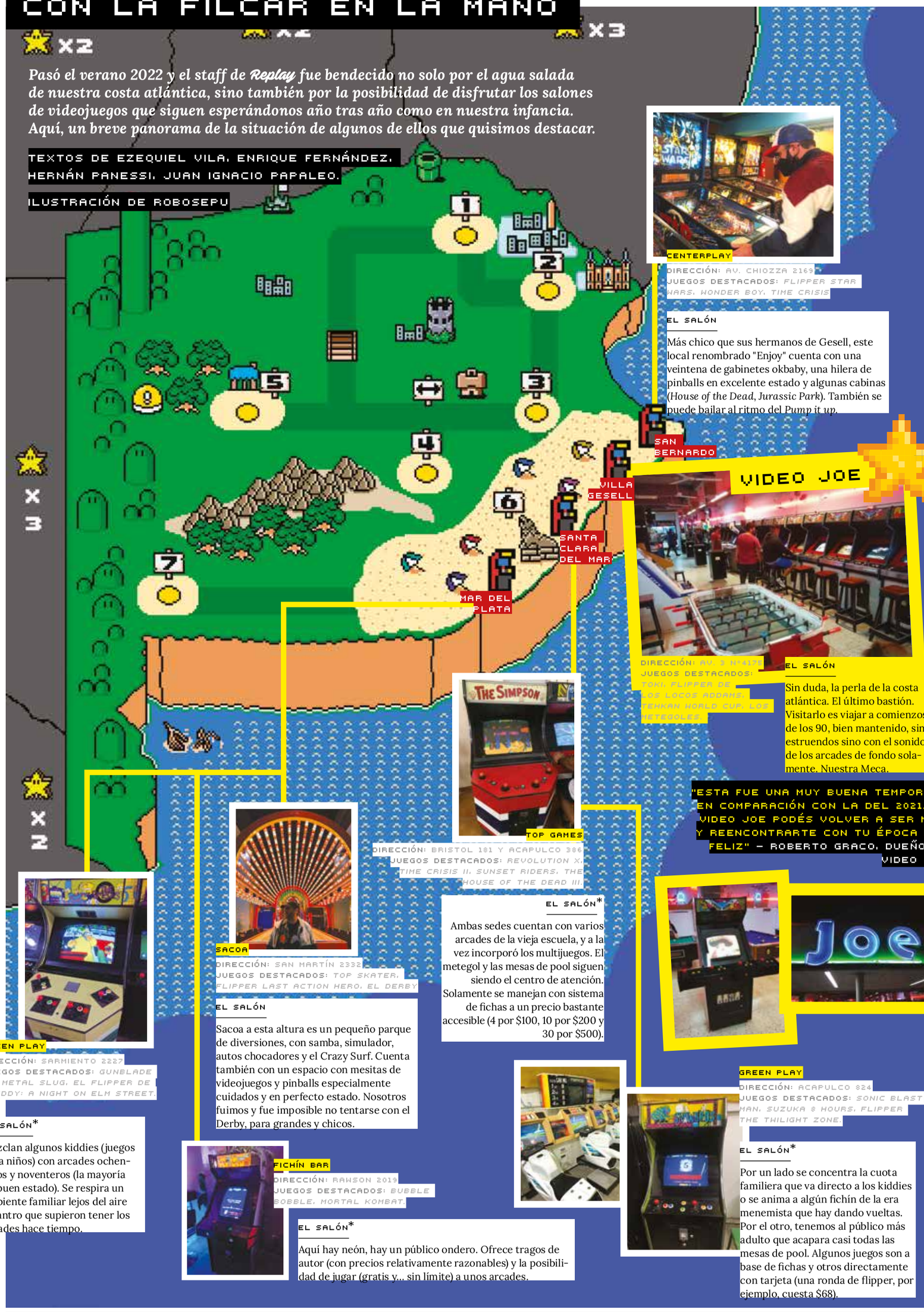
CON SU JOPO RUBIO BIEN PEINADO Y SU SONRISA CONFIABLE, EL VAULT BOY NOS INVITA A VIVIR UNA VIDA DESPREOCUPADA.

CON LA FILCAR EN LA MANO

*Pasó el verano 2022 y el staff de **Replay** fue bendecido no solo por el agua salada de nuestra costa atlántica, sino también por la posibilidad de disfrutar los salones de videojuegos que siguen esperándonos año tras año como en nuestra infancia. Aquí, un breve panorama de la situación de algunos de ellos que quisimos destacar.*

TEXTOS DE EZEQUIEL VILA, ENRIQUE FERNÁNDEZ, HERNÁN PANESSI, JUAN IGNACIO PAPALEO.

ILUSTRACIÓN DE ROBOSEPU



FOTOS: GENTILEZA DE EMMANUEL FIRMAPAZ, HERNAN PANESSI, EZEQUIEL VILA, ENRIQUE FERNANDEZ, JUAN IGNACIO PAPALEO.

CENTERPLAY

DIRECCIÓN: AV. CHIOZZA 2169
JUEGOS DESTACADOS: *FLIPPER STAR WARS, WONDER BOY, TIME CRISIS*

EL SALÓN

Más chico que sus hermanos de Gesell, este local renombrado "Enjoy" cuenta con una veintena de gabinetes okbaby, una hilera de pinballs en excelente estado y algunas cabinas (*House of the Dead*, *Jurassic Park*). También se puede bailar al ritmo del *Pump it up*.

VIDEO JOE

DIRECCIÓN: AV. 3 N°4175
JUEGOS DESTACADOS: *TOKI, FLIPPER DE LOS LOCOS ADDAMS, TEHKAN WORLD CUP, LOS METEGOLES.*

EL SALÓN

Sin duda, la perla de la costa atlántica. El último bastión. Visitarlo es viajar a comienzos de los 90, bien mantenido, sin estruendos sino con el sonido de los arcades de fondo solamente. Nuestra Meca.

"ESTA FUE UNA MUY BUENA TEMPORADA EN COMPARACIÓN CON LA DEL 2021. EN VIDEO JOE PODÉS VOLVER A SER NIÑO Y REENCONTRARTE CON TU ÉPOCA MÁS FELIZ" – ROBERTO GRACO, DUEÑO DE VIDEO JOE

TOP GAMES

DIRECCIÓN: BRISTOL 181 Y ACAPULCO 386
JUEGOS DESTACADOS: *REVOLUTION X, TIME CRISIS II, SUNSET RIDERS, THE HOUSE OF THE DEAD III.*

EL SALÓN*

Ambas sedes cuentan con varios arcades de la vieja escuela, y a la vez incorporó los multijuegos. El metegol y las mesas de pool siguen siendo el centro de atención. Solamente se manejan con sistema de fichas a un precio bastante accesible (4 por $100, 10 por $200 y 30 por $500).

SACOA

DIRECCIÓN: SAN MARTÍN 2338
JUEGOS DESTACADOS: *TOP SKATER, FLIPPER LAST ACTION HERO, EL DERBY*

EL SALÓN

Sacoa a esta altura es un pequeño parque de diversiones, con samba, simulador, autos chocadores y el Crazy Surf. Cuenta también con un espacio con mesitas de videojuegos y pinballs especialmente cuidados y en perfecto estado. Nosotros fuimos y fue imposible no tentarse con el Derby, para grandes y chicos.

GREEN PLAY

DIRECCIÓN: SARMIENTO 2227
JUEGOS DESTACADOS: *GUNBLADE NY, METAL SLUG, EL FLIPPER DE FREDDY: A NIGHT ON ELM STREET.*

EL SALÓN*

Mezclan algunos kiddies (juegos para niños) con arcades ochenteros y noventeros (la mayoría en buen estado). Se respira un ambiente familiar lejos del aire de antro que supieron tener los arcades hace tiempo.

FICHÍN BAR

DIRECCIÓN: RAWSON 2019
JUEGOS DESTACADOS: *BUBBLE BOBBLE, MORTAL KOMBAT.*

EL SALÓN*

Aquí hay neón, hay un público ondero. Ofrece tragos de autor (con precios relativamente razonables) y la posibilidad de jugar (gratis y... sin límite) a unos arcades.

GREEN PLAY

DIRECCIÓN: ACAPULCO 824
JUEGOS DESTACADOS: *SONIC BLAST MAN, SUZUKA 8 HOURS, FLIPPER THE TWILIGHT ZONE.*

EL SALÓN*

Por un lado se concentra la cuota familiera que va directo a los kiddies o se anima a algún fichín de la era menemista que hay dando vueltas. Por el otro, tenemos al público más adulto que acapara casi todas las mesas de pool. Algunos juegos son a base de fichas y otros directamente con tarjeta (una ronda de flipper, por ejemplo, cuesta $68).

* TEXTO EXTRAÍDO DE LA NOTA "MAR DEL PLATA ONDERA: CONTRASEÑAS PARA ENCENDER LO MÁS NERD, POP Y ORIGINAL DE TU VISITA A LA COSTA", DE HERNÁN PANESSI.

X. INVASIÓN EXTRATERRESTRE

Un viaje al culto del X-COM.

POR BERDYX

En las charlas sobre videojuegos de PC de la década del 90, generalmente la preferencia decanta por los FPS, RTS o aventuras gráficas. Pero siempre aparece esa persona, envuelta en un halo misterioso, que dice: "Yo jugaba X-COM" (seguido de una mirada mezcla de sorpresa y rechazo del resto, con un posterior retiro hacia otra parte de la sala).

Como parte de ese misterioso culto, permítanme quitarles unos minutos y hablarles sobre la palabra de X-COM.

No es UFO, es X-COM

En el año 1994, Julian Gollop (Mythos Games), respaldado por Microprose, lanzó X-COM: *UFO Defense* (o *UFO: Enemy Unknown* para Europa), pensado originalmente como secuela de su éxito anterior para la Spectrum: *Laser Squad* (1988). X-COM nos ponía en la piel de un grupo de élite clandestino, con la misión de repeler una invasión alien que ocurriría en 1999. Como comandantes del grupo, debíamos gestionar los recursos, asegurar que las naciones que nos apoyaban estuvieran satisfechas, investigar la tecnología recuperada y, por sobre todo, eliminar la amenaza extraterrestre.

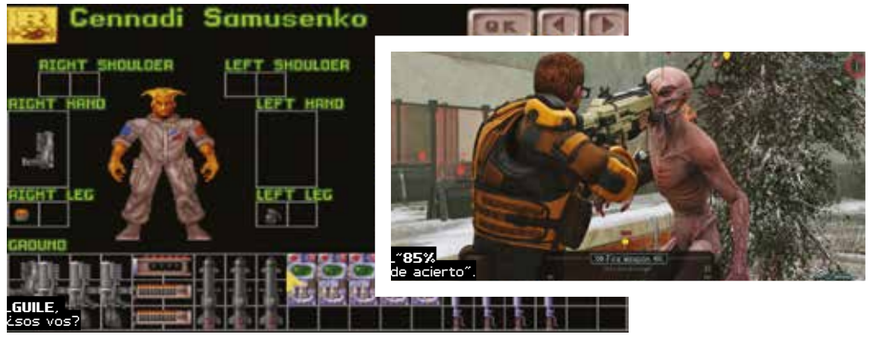
X-COM proponía una mezcla de 2 géneros existentes: simulación, para la microgestión de las bases, soldados, investigación y armamento (que se manejaba en la fase de Geoscape); y combate por turnos para las misiones (que se manejaba en la fase de Battlescape). Juntas generaban una experiencia diferente de estrategia, en la cual toda aquella gestión que realizábamos influía directamente en nuestras probabilidades de ganar las misiones (nota: no se encariñen mucho con sus soldados).

Cada misión se generaba de manera aleatoria, lo cual hacía única cada sesión de juego. Dentro de cada misión, además, existía un componente extra de aleatoriedad: la probabilidad de acertar (o ser acertados) en los turnos. Quienes hayan jugado probablemente recordarán la exasperación al errar un tiro al lado de un alien o la alegría de meter un hit desde la otra punta del mapa. La fase de Battlescape presentaba una vista isométrica con una estética entre cartoon y animé, con detalles en el ambiente que le dieron una impronta única al juego. Sumando a eso la combinación de sonido ambiente y música de suspenso, la experiencia de inmersión en las misiones era perfecta. Ya en la primera entrega, el objetivo final era repeler las bases alienígenas en la Tierra para luego llevar el combate a Marte (¿cómo no?), en una batalla final a todo o nada (literalmente, perderla significaba el final del juego).

Bajo el mar

La primera entrega de X-COM tuvo buena recepción por 2 motivos: la novedad en las mecánicas combinadas y el éxito de cierta serie llamada *The X-Files*, que compartía temática alienígena y la remarcable "X-". Por ello, desde Microprose propusieron lanzar una secuela pronto, para aprovechar la inercia. Así surgió en 1995 X-COM: *Terror from the Deep* (o *TFTD*). En *TFTD*, la historia nos llevaba al año 2040. La amenaza extraterrestre fue erradicada, pero organismos alienígenas latentes bajo el mar se despertaron para tomar represalias. Dado que el plazo de desarrollo impuesto fue corto, el juego era estéticamente igual a la primera parte, pero las misiones podían ser tanto bajo el agua como en la superficie, lo que generaba una dificultad extra, ya que ciertas armas no eran útiles en ambos entornos. Por otro lado, se ampliaron los mapas y se redujeron las municiones por armas. En resumen, se le aumentó la dificultad a la entrega original.

En esta ocasión, la sucesión de misiones nos llevaba nuevamente a una súper batalla final, la cual ganábamos con un sabor amargo, dejando todo listo para una tercera entrega.



El apocalipsis ha llegado

Con dos éxitos bajo el brazo, Microprose volvió a apostar a la saga, pero esta vez con un proyecto más ambicioso (y, por ende, caótico). X-COM: *Apocalypse* vio la luz en 1997, luego de una experiencia dolorosa de desarrollo. Esta entrega nos llevaba al año 2084, en la ciudad Mega-Primus. Humanos y aliens aprendieron a convivir luego de la catástrofe desencadenada al final de la 2ª entrega, pero una nueva amenaza surge. Nuestro alcance esta vez era sobre la ciudad, ocasionando que no solo enfrentáramos a aliens, sino a otras facciones que radicaban allí (cultos siniestros, milicias, corporaciones). La parte de simulación tomaba mayor preponderancia, agregándole toques de diplomacia política. Respecto al momento de batalla, se agregó una (olvidable) opción de combate en tiempo real. La entrega en sí era innovadora, pero el problema principal se dio en el apartado gráfico. Microprose propuso manejarlo con un equipo que no estuvo a la altura y generó un producto que borró toda la atmósfera de suspenso que tenían las entregas anteriores.

Para cerrar la tetralogía original, X-COM: *Interceptor* fue lanzado en 1998, ubicado temporalmente entre los eventos de *TFTD* y *Apocalypse*. En esta entrega, nos aventurábamos al espacio en un simulador de combate estilo Wing Commander, enfrentando a diferentes naves enemigas. El juego rompió directamente con las mecánicas y terminó de sepultar lo que otrora había sido una exitosa saga.

XCOM

Para la alegría del pueblo, en 2012 X-COM volvió, en forma de... XCOM. Así, sin guión. De la mano de Firaxis, fueron lanzados XCOM: *Enemy Unknown* (2012), XCOM 2 (2016) y XCOM: *Chimera Squad* (2020). Con estos lanzamientos, la saga renació y volvió a acariciar la fama y los corazones de quienes la extrañábamos, generando además una nueva camada de cultistas en las nuevas generaciones. Saldría además el *The Bureau: XCOM Declassified* (2013), una precuela estilo 3rd person shooter. Y llegarían XCOM 2 (2016) y su expansión *War of the Chosen* (2017), con mecánicas que redefinirían la saga. Estos últimos la llevarían nuevamente a las primeras planas. Finalmente, en 2020 saldría XCOM: *Chimera Squad*, una suerte de XCOM 2 simplificado para juego más casual.

X-COM, la saga de culto, dejó un legado en el universo del fichín. Así que ya saben, cuando en la conversación aparezca esa persona que mencione el X-COM, díganle que, ante una invasión alienígena, lo mejor que pueden hacer es un research rápido de armas láser y guardarse el Elerium 115.

EL GÉNERO "X-COM" FUE ACUÑADO PARA EL ESTILO DE JUEGO CON COMBATES POR TURNOS EN PERSPECTIVA ISOMÉTRICA.

▪ *MARIO-COM*

EL GÉNERO "X-COM" FUE ACUÑADO PARA EL ESTILO DE JUEGO CON COMBATES POR TURNOS EN PERSPECTIVA ISOMÉTRICA Y QUE REQUIEREN UNIDADES DE TIEMPO PARA MOVERSE. QUIZÁS EL MÁS FAMOSO DE LOS ÚLTIMOS AÑOS HAYA SIDO EL *MARIO + RABBIDS: KINGDOM BATTLE* (NINTENDO, 2017), DEFINIDO EN EL LANZAMIENTO COMO EL CROSSOVER DE *MARIO* Y *X-COM*.

ARCADE · RDI VIDEO SYSTEMS · 1983

Sí, fue en 1983. Cada día me convenzo más de que los 80 fueron el mix perfecto entre lo analógico y lo digital, dejando obras fantásticas tanto en lo visual como en lo sonoro. *Space Ace*, juego lanzado apenas cuatro meses después del hipnotizante *Dragon's Lair*, también fue un juego reproducido desde un Laser Disc. Esto hacía que en la sala en la que te lo encontraras flashearas mal. Eran dibujitos animados en medio de las pantallas con píxeles. Injugable, pero hermoso. Y no jodamos, la pantalla en la que aparece el Comandante Borf riéndose de tu muerte es la que más viste. Atenti, que ahora tenés la versión para tu celu, igualito, pero con pésimas calificaciones. Y necesita 2 Gb de espacio, qué sé yo...

POR JUAN IGNACIO PAPALEO

SIERRA DE LXS MAPADRES

El vertiginoso ascenso y la trágica caída de la mítica empresa que les puso el "gráficas" a las aventuras.

POR SOFÍA CHECCHI

Ken conoció a Roberta a fines de 1971. Él de 17 y ella de 18, lxs dos jovencísimxs universitarixs, se vieron por primera vez en una cita doble de la que ella pronto se olvidaría. Ken, dispuesto a todo, le pidió el número de teléfono a un amigo, y en esa llamada puso en práctica lo que había aprendido y atesorado durante su adolescencia de canillita: cómo vender(se). Le llevó un par de citas hacer que Roberta comprara la idea de casarse, pero concretar transacciones era lo que mejor sabía hacer. Cinco días después de haber cumplido los 18, este par de pájaros se convirtió en Ken y Roberta Williams.

Antes de Roberta, Ken ya se había enamorado de las computadoras. Se había anotado en Física porque todavía no había carreras relacionadas a la computación, abrigando la esperanza de volver a sentir el frenesí que lo había asaltado cuando había visto aquella máquina con un juego basado en texto sobre *Star Trek* en UCLA durante su último año de secundaria. El nacimiento de su primer hijo hizo que lxs Williams ya no pudieran bancar los estudios de Ken, que se pasó a una escuela de oficios y sobresalió en el curso que le enseñó su primer lenguaje de programación, el RPG II. A su graduación le siguieron años de nomadismo laboral, que rápidamente se extendió a la dinámica familiar de la mudanza constante.

Cuando llegó su segundo hijo, en 1979, lxs Williams deseaban establecerse lejos de las grandes ciudades, y Ken asumió que ya era hora de empezar una compañía propia, porque a nadie le interesaría contratar a un programador en un pueblito. Por suerte, el bueno de Ken era un crack trabajando con computadoras a las que se accedía desde terminales remotas (de hecho, el nombre bajo el que tomaba trabajo freelance de programación para empresas de Los Ángeles era "On-Line Systems"). Había llevado un teletipo a la casa familiar que usaba para jugar, y buscando aquel juego de *Star Trek* se topó con *Colossal Cave Adventure*. Mientras el tipo se rompía la cabeza ingresando comandos para ver cómo avanzar, decidió llamar a su querida esposa, que estaba en la cocina, para que lo ayudara. ¿Sería muy optimista decir que la historia de las aventuras gráficas –si no la del desarrollo de videojuegos para computadoras– se inauguró en este momento anti-patriarcal? Que la cuenten como quieran: Roberta no se despegó más del teletipo. Noches enteras jugando solo hicieron que quisiera más y más juegos, y ante la carencia propia de una industria en ciernes, empieza a rumiar la idea de hacer uno propio.

INGALLS QUE PROGRAMAN. Ken y Roberta en 1980, recién mudadxs al bosque.

Meter... metros cuadrados... en disquete

Como Ken no le llevó mucho el apunte al principio, Roberta reservó una mesa en un restaurante caro un sábado a la noche y le dijo que tenía una sorpresa. Jamás se podría haber imaginado que se venía la propuesta de un juego lleno de asesinatos, armas, sangre y estrangulamientos. Una vez abandonada toda pretensión de cursilería, Ken se sumó a los devaneos y subió la apuesta: "¿Y si hubiera imágenes de algunos de los lugares que describís?". Nada más hizo falta para que ella se pusiera a hacer bocetos.

A él se le complicaba pensar cómo traducir esos dibujos a gráficos de la Apple II que la misma Roberta le había conseguido para Navidad, pero recordó que en un local de California había visto un dispositivo ideal para alivianar la tarea de almacenar las imágenes píxel por píxel: el VersaWriter. Tras algunos ajustes de software, la pareja presenció el acontecimiento mágico: la casa de Roberta apareció en la pantalla, y solo le tomó 150 bytes. Con esa perspectiva, no parecía tan descabellado que un disquete de 80.000 bytes pudiera contener los gráficos y el programa del juego.

Roberta se pasaba los días "codeando" en papel para que Ken, después del trabajo, se encargara de ingeniárselas para interpretar y meter esas ideas en el disquete. En una visita al negocio donde habían comprado la Apple II, él llevó, temeroso, una primera copia del proyecto marital, y la gente se volvió loca. Todo el mundo quiere tipear. De repente, la distracción que ocupaba sus ratos libres –y que en parte mantenía para complacer a su señora– tenía un potencial inusitado.

MIENTRAS EL TIPO SE ROMPÍA LA CABEZA INGRESANDO COMANDOS PARA VER CÓMO AVANZAR, DECIDIÓ LLAMAR A SU QUERIDA ESPOSA, QUE ESTABA EN LA COCINA, PARA QUE LO AYUDARA.

There's no place like home

En mayo de 1980 salió *Mystery House*, a medio camino entre el *Clue* y las novelas de Agatha Christie, pero con más de cien gráficos. La fotocopia que acompañaba el disquete adentro de la bolsa Ziploc ya se arrogaba el gesto iniciático: "¿Qué es un juego de aventura?", rezaba, y aproximaba algunas definiciones enciclopédicas hasta llegar a afirmar que, "en esencia, es un mundo de fantasía al que sos transportado a través de tu propia computadora".

On-Line Systems publicitó *Mystery House* como su *Hi-Res Adventure #1*, dando a entender que se vendrían más, en volantes que consignaban como teléfono de contacto el número de la casa de la familia Williams. Ken y Roberta renunciaron a sus trabajos y a sus vidas en Los Ángeles y se mudaron a Oakhurst, cumpliendo su sueño de vivir en el bosque. Rápidamente dejaron sin bolsas Ziploc a todos los comercios del pueblo. El juego cruzó el charco, y los llamados irrumpían a cualquier hora. Era momento de upgradear el negocio familiar. ▶▶

PISTEANDO. Al y Margaret Lowe con Ken y Roberta.

COMMAND: SEX. *Softporn* recibió una cantidad enorme de publicidad gratis.

NOUVEAUX RICHES. ¿Quién tendría un Porsche en un pueblito de menos de 3000 habitantes?

Un mundo de colores y de imaginación

Para el segundo juego de Roberta, Ken decidió ponerse un poco loco y experimentar agregando colores a los rudimentarios dibujos de su mujer. Con esta innovación surgió *The Wizard and the Princess* y, casi sin respiro, *Mission Asteroid*. A pesar de que la serie *Hi-Res* iba viento en popa, Ken todavía descreía que el éxito de su empresa vendría de las aventuras gráficas. Es por esto que On-Line Systems incursionó en varios géneros durante sus primeros años. De esta época son *Crossfire* (1982), un juego de acción, y *Gobbler* (1981), un clon de *Pac-Man* para computadora.

En 1981, también, On-Line System lanzó al mercado el primer videojuego *erótico* de la historia: *Softporn Adventure*. Acá eligieron confiar en la imaginación de sus clientes y fueron por una interfaz enteramente textual. Sin embargo, Ken se preguntó por qué no darles un pequeño estímulo visual..., pero ¿quién querría dar su imagen para un juego porno? Con muy poco, resolvió la tapa del juego: llamó al fotógrafo del diario local y metió a dos de las esposas de sus empleados y sí, señores, a la mismísima Roberta, en el hidromasaje de su casa de troncos. Seis años después, el comediante Al Lowe desarrollaría la "adaptación gráfica" de este juego, *Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards*.

El último de las Hi-Res fue la primera adaptación de una película a un videojuego, *The Dark Crystal*, creada por Jim Henson, el genio detrás de los Muppets. En 1985 le tocó el turno a Disney: Sierra se comprometió a desarrollar una aventura gráfica sobre *The Black Cauldron*. Asumieron el proyecto Roberta y Al Lowe, y el resultado (gritos y peleas con Disney mediante) es uno de los primeros videojuegos con final múltiple, dos años antes de *Maniac Mansion*.

Sierra por todos lados

En 1982 lxs Williams recibieron una oferta de un millón de dólares por el 20% de su empresa. Para aceptarla, tenían que convertirse en una corporación propiamente dicha, y descubrieron que ya había otra compañía que se llamaba On-Line Systems. Miraron por la ventana de su hogar y decidieron honrar su cercanía con Sierra Nevada y, ahora sí, rebautizar su emprendimiento Sierra On-Line.

HOUSE OF USHER. Tras la crisis del 83, la nueva oficina casi liquida a Sierra.

La crisis del videojuego de 1983 le jugó una mala pasada a Sierra, que comenzaba a adentrarse en el mundo de los cartuchos y de pronto se vio obligado a pedirles a sus trabajadores que laburaran unos meses sin cobrar. Pero justo cuando pensaban que lo habían perdido todo, un haz de luz se coló por la vegetación frondosa: IBM lanzó su primera PC. Para competir de igual a igual con Apple, su Peanut (más tarde, PC Jr) corría DOS, tenía gráficos de 16 colores y reproducía música. Todo lo que Roberta necesitaba para seguir expandiendo los límites de sus reinos mágicos.

DIAL UP. Como Disney, pero con juegos multijugador de Sierra.

MIRARON POR LA VENTANA DE SU HOGAR Y DECIDIERON HONRAR SU CERCANÍA CON SIERRA NEVADA Y, AHORA SÍ, REBAUTIZAR SU EMPRENDIMIENTO SIERRA ON-LINE.

Sierra desarrolló el lenguaje de programación AGI (Adventure Game Interpreter) y herramientas propicias para la animación. Con toda pompa, en 1984 sale el primer *King's Quest* y, si bien la PC Jr fracasa, el juego triunfa en sus adaptaciones a otras computadoras. A esa quest le siguieron muchas otras: *Space Quest*, *Quest for Glory*, *Police Quest*... Para 1989, Sierra ya era una empresa de capital abierto.

La caída por la pendiente

La primera mitad de los 90 fue de más éxitos: *The Sierra Network* fue la primera red de juegos online pre-Internet; *Dr. Brain*, *Gabriel Knight* y *Phantasmagoria* la rompieron y continuaron el legado de las secuelas por mucho tiempo. En 1996, cayó a la oficina de Ken Williams el CEO de CUC (Comp-U-Card) International, una empresa de e-commerce, y le ofreció comprarle Sierra con vistas a crear una compañía que la uniría a LucasArts, Broderbund y Davidson. Ken siempre había querido lo mejor para Sierra, y ya hacía un tiempo que estaba lejos del desarrollo en sí, así que aceptó, a pesar de no tener el visto bueno de Roberta (mal ahí). Aunque logró negociar con Valve para publicar ese año el mismísimo *Half-Life*, su influencia en CUC era ínfima, y para 1998 lxs Williams abandonaron el barco.

Pocos meses después de que lxs progenitores de Sierra abandonaran a su bebé, Cendant (ex-CUC) se vio envuelta en un escándalo por fraude a manos del tipo que había negociado con Ken. En el 99, la oficina de Oakhurst cerró para siempre, y la breve vida que tuvo durante los 2000 (bajo el nombre de Sierra Entertainment, propiedad de Viviendi y luego de Activision) fue puramente como sello de publicación.

Ken y Roberta hoy se pasan los días navegando. Sierra Nevada y los disquetes quedaron lejos, pero sus mundos de fantasía estarán siempre a una compu de distancia.

▶REPLAY
Castlevania®
KONAMI®
LA FORTALEZA
DE LOS TRAGICOS
AVENTUREROS
POR GBOT

LA NOCHE ETERNA. LAS TORRES DEL CASTILLO A LO LEJOS. FRENTE A LA ENTRADA, UN HOMBRE ARMADO CON UN LÁTIGO SE PREPARA PARA ENTRAR. ¿QUÉ ES UN HOMBRE? ¡UNA MISERABLE PILA DE SECRETOS! ¿QUÉ ES UN CASTLEVANIA? ESA PREGUNTA ES UN POCO MÁS COMPLEJA.

¿Qué nos viene a la cabeza cuando escuchamos el nombre *Castlevania*? Un castillo enorme, con miles de habitaciones y pasillos laberínticos repletos de monstruos ficcionales, todo bajo el dominio de Drácula, el rey vampiro de la noche. En otras palabras, en general, pensamos en lo que se conoce como "metroidvania", ese género de videojuegos en los que el mapa se va expandiendo a medida que ganamos habilidades. Si bien este género debe su nombre a la combinación de *Metroid* (1988, NES) y *Castlevania*, en sus orígenes la saga *Castlevania* tenía más puntos en común con side-scrollers como *Ghost and Goblins* (1985, arcade y consolas) que con el *Metroid*: en cada nivel tenemos un punto de partida y un punto de llegada, con obstáculos en el medio. Una vez superado y vencido el jefe de turno, pasamos al siguiente nivel. Hasta ahí, no suena diferente de otros cientos de side-scrollers. Entonces, la pregunta es ¿cómo es que el *Castlevania* pasó de ser un side-scroller a uno de los mayores exponentes del género metroidvania? Crucemos el puente levadizo y adentrémonos en la noche.

Cae la noche

A mediados de los 80, el mundo de los videojuegos era muy distinto de lo que conocemos ahora (más allá de obvias diferencias como los gráficos). Era la época en que los juegos empezaban a dar el pequeño salto para convertirse en algo más que entretenimiento pasajero, con grandes aventuras de personajes coloridos en mundos gigantes, que nos llevan a sumergirnos en esa dimensión más allá de lo que se ve en la pantalla. En este pequeño salto es imposible dejar de lado el impacto que tuvo el *Castlevania*. A simple vista, este clásico de Konami es un juego de plataformas más, de tantos otros que existían en la época, con una marcada influencia del género de terror, pero logró mutar en algo más que eso.

Castlevania (1986) fue dirigido por Hitoshi Akamatsu, un fanático de las películas de terror que quería crear un juego que generara en el jugador la sensación de estar en una de esas películas. Esta decisión fue la piedra angular del juego y algo presente en todo elemento: la dirección artística optó por diseños más realistas y tonos más opacos: en el *Castlevania* no hay monstruos de apariencia cómica, no hay fondos claros. Jugamos y vivimos la noche de terror del castillo. La música acompaña la misma decisión, saltando de la aventura, con clásicos como "Vampire Killer" y "Wicked Child" a temas llenos de tensión como "Nothing to lose".

La trama nos va a llevar al año 1691 y a ponernos en las botas de Simon Belmont, hijo de Cristopher Belmont, quien cien años antes había vencido al conde Drácula. Como yerba mala nunca muere, Drácula ha vuelto, por lo que va a depender de Simon (y de nosotros) agarrar el látigo y cazar al rey de los vampiros, que se esconde en lo alto de su castillo. Solo de vampiros no va la cosa, por lo que el descendiente de los Belmont se va a tener que enfrentar a una colección enorme de personajes de mitología y del cine de terror: además de los infaltables zombis y murciélagos, se van a sumar jefes salidos de la mitología como Medusa y la Muerte (con su guadaña y todo) y los monstruos más famosos de las películas clásicas de Universal, como el del doctor Frankenstein, la Momia y, por supuesto, Drácula.

"ONCE AGAIN... WELCOME TO MY HOUSE. COME FREELY. GO SAFELY; AND LEAVE SOMETHING OF THE HAPPINESS YOU BRING"
– BRAM STOKER, DRACULA

LA MUERTE. Jefes difíciles, si los habrá.

LAS 1001 FORMAS de Drácula.

DRÁCULA retro pero feliz.

En cuanto a la jugabilidad, en Castlevania vamos a usar un látigo, el Vampire Killer, como arma principal (homenaje a Indiana Jones, una de las sagas favoritas del equipo de desarrollo) y una serie de armas secundarias de usos limitados que podemos ir recogiendo en los niveles y que no solo varían en poder, sino que además algunas tienen diferentes trayectorias. Curiosamente, la "munición" para las armas secundarias la vamos a encontrar en forma de corazones, una de las peculiaridades características de la saga.

EN EL CASTLEVANIA NO HAY MONSTRUOS DE APARIENCIA CÓMICA. NO HAY FONDOS CLAROS. JUGAMOS Y VIVIMOS LA NOCHE DE TERROR DEL CASTILLO.

Siguiendo el espíritu cinematográfico, una vez derrotado Drácula, vemos que el castillo se derrumba, aunque no por completo. En una entrevista, Akamatsu comentó que los engranajes en la torre del castillo representan el corazón de Drácula y que van a seguir su marcha mientras Drácula viva. Uno podría argumentar que en la saga el protagonista no es Drácula, y quizá tampoco la familia de cazavampiros Belmont, sino el castillo mismo, ese "castle" del título, esas torres que se asoman siempre a lo lejos, aun cuando parte del castillo se derrumba por la muerte del regente, porque Drácula, la maldición de la humanidad, es eterno.

Simona, la cacariza

El descanso de los Belmont duró poco, porque, al año siguiente de la salida del primer juego de la saga, Konami publicó la continuación: *Castlevania: Simon's Quest*, un juego en el que empieza a verse ese germen de exploración esencial del género "metroidvania". Esta vez, el objetivo del juego es reunir los restos de Drácula para evitar su resurrección, tras siete años de su muerte. Sin embargo, la acción no transcurre únicamente en el castillo Castlevania sino en siete pueblos, seis mansiones y, por último, sí, el infaltable castillo de Drácula. A la novedad de la exploración se le suma otro aspecto innovador: no solamente podemos investigar, hablar con personas y explorar todo el mapa, sino que también hay un sistema de día y noche que altera los sucesos en los escenarios.

Al preguntársele al equipo de desarrollo si el *Metroid* fue una influencia al momento de desarrollar *Simon's Quest*, Akamatsu comentó que, en realidad, hubo una gran influencia del *Maze of Galious* (1987), la segunda parte del *Knightmare* (1986), ambos para MSX y desarrollados por Konami.

Pese a la propuesta de Konami, al *Simon's Quest* le pasó algo similar a lo que le pasó al *Zelda II* al implementar un estilo de juego similar: muchos jugadores se quejaron del nivel de dificultad y de lo crípticos que resultaban algunos acertijos. Una crítica que se suele escuchar bastante a menudo hoy en día es cuánto tarda el cambio de día a noche y de noche a día en cada mapa.

Con el tiempo, el *Simon's Quest* se convirtió en la oveja negra de la saga. Sea como fuere, lo evidente es que el equipo ▶▶

quería encontrar la fórmula perfecta, pero todavía faltaba mucho para ese momento.

Party llena

Ni lentos ni perezosos, porque el desarrollo de videojuegos en esa época era así, Konami publicó en 1989 la tercera parte de la saga, *Castlevania: Dracula's Curse*. Cronológicamente, esta entrega se ubica en 1476, antes de los sucesos del primer Castlevania, y es una vuelta a los orígenes que va más allá de las fechas: *Dracula's Curse* vuelve al estilo del *Castlevania* original, resultando en un plataformero separado en niveles, alejándose del estilo del *Simon's Quest*, pero va a introducir algunas novedades al gameplay que, curiosamente, son esenciales en los "metroidvania": la posibilidad de desbloquear personajes con nuevas habilidades y ataques y la capacidad de elegir entre diferentes caminos para atravesar diferentes niveles. Pese a no haber backtracking (es decir, la posibilidad de volver a secciones anteriores para encontrar cosas que no vimos o pudimos recoger antes), sigue habiendo una sensación de aventura y descubrimiento aun cuando el camino parece lineal.

El *Dracula's Curse* fue un excelente cierre de la saga en NES en forma de trilogía: no solo volvió a sus raíces y revitalizó el estilo del primer juego, sino que además presentó a varios personajes recurrentes de la saga, entre los cuales se destacan Trevor Belmont (del clan Belmont, claro), Sypha Belnades y el favorito de muchos, Alucard, hijo de Drácula.

Chupa sangre y pilas

Entre 1989 y 1991, en pleno auge del Game Boy de Nintendo, Konami se aventuró al mundo portátil con dos juegos. El primero, *Castlevania: The Adventure*, nos cuenta la historia de Cristopher Belmont a cien años de los eventos del *Dracula's Curse*, en 1576. Como se imaginarán, siendo tan temprano en el tiempo de vida de la consola, es un juego muy limitado, muy lento, en el que ni siquiera vamos a poder llevar armas secundarias (hay corazones, pero en vez de funcionar como munición..., ¡te recuperan la vida! ¿Quién lo hubiera imaginado?). Su continuación, *Castlevania II: Belmont's Revenge*, transcurre algunos años después del anterior y agrega la posibilidad de llevar armas secundarias, pero se sigue sintiendo tan lento como su predecesor. Son juegos que en su momento tuvieron una buena respuesta por parte del público, pero no envejecieron tan bien como otros de Game Boy y muchos los consideran prescindibles.

Curiosamente, Konami publicó un tercer juego para Game Boy, pero muchísimos años más tarde, en 1997. Si bien hay una leve mejora de jugabilidad y en el apartado gráfico, una de las cosas más llamativas del juego es que nos va a presentar a la primera mujer Belmont que porta el Vampire Killer. En cuanto a las armas secundarias, en lugar de recogerlas, Sonia va a ir adquiriendo habilidades de cada uno de los jefes de los 6 niveles del juego. Estos niveles no van a ser totalmente lineales y van a presentar caminos diferentes, lo que suma valor de novedad a las futuras partidas que juguemos. Se especula que esta idea de dar más libertad al jugador, retomada del Dracula's Curse, fue una de las influencias en la jugabilidad del *Symphony of the Night*, que fue publicado solo un año después del *Castlevania: Legends*, en 1998..., pero nos estamos adelantando demasiado. ¡Volvamos a principios de los 90!

Terror en 16 bits

Konami dio el salto a la nueva generación de consolas en 1991 con *Super Castlevania IV* (como su título adelanta, para Super Nintendo). Si hay un juego perfecto para comparar el salto generacional, tiene que ser este, ya que funciona como un remake del primer juego. Según los desarrolladores, hay muchos elementos presentes en esta entrega que fueron ideas descartadas en su momento por problemas de implementación técnica, como la posibilidad de pegar con el látigo en cualquier dirección y la capacidad de mantener apretado el botón de golpe mientras movemos el direccional para sacudir el látigo. También vamos a poder usar el látigo para colgarnos de ciertas superficies y recorrer mayores distancias.

A todas esas novedades técnicas en el control del personaje, hay que sumarle, por supuesto, la mejora en la calidad gráfica y sonora. *Super Castlevania IV* es uno de los juegos más vistosos de la consola, con escenarios que explotan el sistema de gráficos Mode 7 para generar efectos de rotación en los fondos. Y en cuanto a lo sonoro, el juego recupera clásicos de la saga y agrega los suyos propios, resultando en una de las mejores bandas sonoras de la consola.

Claro que, si hablamos de consolas de 16 bits, no podemos olvidarnos del rival del momento de la gran N, Sega. En lugar de tirarse a hacer un port del juego que publicó en SNES, el equipo de Konami desarrolló un juego completamente diferente para la Génesis, el *Castlevania: Bloodlines* (1994, conocido en Japón como *Vampire Killer*), con personajes nuevos que se adentraban en el castillo de Drácula y sus alrededores. Así, en Sega no vamos a controlar a un descendiente del clan Belmont, sino a John Morris (que se controla igual que un Belmont, con látigo y todo) y su amigo Eric Lecarde (que usa la lanza de Alucard, el hijo de Drácula que conocimos en el *Dracula's Curse*) a lo largo de seis niveles con sus respectivos jefes al final. Los desarrolladores también quisieron sacarle todo el jugo a la consola de Sega, dejándonos con niveles geniales como la torre que se inclina de izquierda a derecha a medida que subimos.

Una curiosidad de los juegos de SNES y Sega es que tienen más sangre y elementos censurados en Estados Unidos y Europa que otras entregas de la saga, como las cruces en lápidas y ataúdes. Y como ya estaban con los cambios, en el *Bloodlines* le dieron una apariencia más "masculina" a Eric, que tiene rasgos mucho más delicados en la versión original.

Tanto el *Super Castlevania IV* como el Bloodlines tuvieron una excelente recepción, en especial el primero, que es considerado (con justicia) una obra de arte.

El beso de la mujer vampiro

En 1993, entre la salida del *Super Castlevania IV* y del *Castlevania: Bloodlines*, Konami publicó una nueva entrega de la saga, *Castlevania: Rondo of Blood* (*Dracula X* en Japón), para el sistema Super CD-ROM de PC Engine (consola que salió de Japón con el nombre Turbografx16). Ya que la consola usaba CD, Konami podía aspirar a crear un juego con una calidad gráfica y sonora muchísimo superior a la del SNES o la Sega. Aprovechando al máximo las capacidades del sistema, el equipo de desarrollo pudo agregar no solamente una banda sonora excepcional (con un estilo un poco más movido, tirando al pop), sino secuencias animadas entre niveles ▶▶▶

AL MOMENTO DE DESARROLLAR *SIMON'S QUEST*, AKAMATSU COMENTÓ QUE HUBO UNA GRAN INFLUENCIA DEL *MAZE OF GALIOUS* (1987).

BLOODLINES. La torre inclinada de Sega.

▪ *MURCIÉLAGO Y RATA*

CUANDO VENCEMOS A DRÁCULA EN EL PRIMER *CASTLEVANIA*, ADEMÁS DE VER CÓMO SALE VOLANDO SU CABEZA, EL JUEGO NOS VA A DAR PUNTOS POR NUESTRA GRAN HAZAÑA. ¿CUÁNTOS PUNTOS DA VENCER A DRÁCULA? POR UN ERROR DE PROGRAMACIÓN, UN MÍSERO PUNTO.

con actuación de voces y todo, algo nunca antes visto en la saga.

En cuanto a la jugabilidad, el *Rondo of Blood* sigue manteniendo la estructura de nivel-jefe-nivel-jefe hasta dar con Drácula. Volvemos a tener acá la posibilidad de elegir entre dos personajes con estilos de juego diferentes, cada uno con sus ventajas y desventajas: Richter Belmont (hijo de Trevor Belmont y Sypha Belnades) lleva el látigo Vampire Killer y es más lento, pero tiene mucha más vida que su contraparte, Maria Renard. Ella, por su parte, tiene menos vida, pero cuenta con una variedad tan grande de ataques que muchos consideran que usarla es el "modo fácil" del juego.

En 1995 Konami publicó en SNES un port del *Rondo of Blood* con el título *Vampire's Kiss*. Si bien es un port decente, el desarrollador tuvo que recortar niveles y eliminar uno de los dos personajes jugables para que entrara en el cartucho, además de hacer recortes en la animación y simplificar la banda sonora a la capacidad del sistema. Quedaba claro que los planes de Konami ya empezaban a quedar un poco grandes para las consolas de esta generación.

La encrucijada

Con el paso a los 32 y 64 bits y la gran mayoría de las sagas pegando el salto a los gráficos 3D, dejando de lado los side-scrollers, Konami se vio en una encrucijada: ¿cómo puede existir *Castlevania* en este contexto? ¿Reformulando una vez más la estructura del side-scroller y yendo al metroidvania, como había hecho años antes, aprovechando la capacidad de las nuevas consolas? ¿O quizá dar un paso adelante hacia el mundo de los polígonos? La respuesta fueron dos juegos diferentes en dos consolas diferentes: *Castlevania 64* (N64, 1999) y *Castlevania: Symphony of the Night* (1997). El primero fue la llegada de la saga al 3D, y si bien tenía buenos gráficos para la época, la jugabilidad dejaba mucho que desear y no tuvo un gran éxito. En definitiva, con el *Castlevania 64* pasó lo que pasó con muchos juegos de la época: se inclinaron a la novedad de los gráficos y a las nuevas posibilidades que ofrecían los polígonos y terminaron descuidando la jugabilidad que habían sabido perfeccionar años antes.

Distinto es el caso del *Symphony of the Night* (o *SotN*, para acortar) de PSX. Esta entrega no cayó en la trampa de los gráficos 3D y, por el contrario, siguió el camino del píxel, dándonos en el proceso un arte tremendo, con algunas de las animaciones más fluidas de la época.

Además de explotar los gráficos clásicos, *SotN* fue la vuelta de la saga al mundo metroidvania que había abierto décadas antes el *Simon's Quest*, pero expandiendo por mucho los límites de la NES: el poder de la PSX nos mostraba el castillo de Drácula en toda su gloria, de una punta a otra sin otro obstáculo que los monstruos en el medio. Ya no se muestra una transición del personaje caminando sobre un mapa de una sección del castillo a otra, como pasaba en los juegos anteriores para dar cohesión de un nivel a otro, sino que tenemos la capacidad de ir y venir como si el castillo fuese nuestra casa. También va a contar con actuación de voces en las escenas en que hablan los personajes. Es justamente del *SotN* que va a salir la famosa escena del diálogo entre Richter y Drácula en la que este último se pregunta qué es un hombre.

SotN fue una revolución más allá de lo técnico: fue el juego en el que Konami reencontró el espíritu de la saga y que le sirvió como una especie de nuevo punto de partida, algo que puede verse también en los diseños de los personajes: atrás quedaron los físicos schwartzeneggerezcos de los Belmont. De la mano de Ayami Kojima, el arte del juego se refinó por completo, buscando un efecto más pictórico, con énfasis en los colores pastel y las sombras profundas, un estilo presente en los últimos juegos de la saga, con personajes con rasgos más delicados y menos toscos. ¿Quizás el mundo estaba preparado ahora para un protagonista con rasgos delicados, como los que le sacaron al buen Eric en el *Bloodlines*?

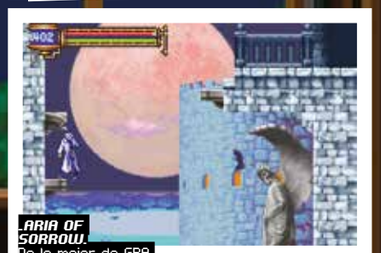
Esta entrega de la saga también es un punto de conexión de varios personajes: no solamente usamos a Alucard, a quien conocimos en el *Dracula's Curse*, sino que además nos vamos a encontrar con Ritcher Belmont (hijo de dos de los compañeros de Alucard en el *Dracula's Curse*) y María, del *Rondo of Blood/Vampire's Kiss*, que también van a ser personajes utilizables, cada uno con sus propias características.

NO NOS MUEVE ÚNICAMENTE LA URGENCIA DE DETENER A DRÁCULA, SINO ADEMÁS EL DESEO DE SABER QUÉ SE ESCONDE HASTA EN LA ÚLTIMA HABITACIÓN DEL MAPA.

¿CÓMO ME LLAMO?

EL NOMBRE ORIGINAL DEL CASTLEVANIA EN JAPÓN ES *AKUMAJŌ DRACULA* ("EL CASTILLO DEMONÍACO DE DRÁCULA"), PERO AL LOCALIZARLO SE PREFIRIÓ ESQUIVAR LA PALABRA "DEMONIO": EL JUEGO LLEGÓ A ESTADOS UNIDOS COMO *CASTLEVANIA* (COMBINACIÓN DE LA PALABRA "CASTLE" —"CASTILLO" EN INGLÉS— Y TRANSILVANIA, HOGAR DEL CONDE DRÁCULA).

MUCHO POLÍGONO. Poca gracia.



ARIA OF SORROW. De lo mejor de GBA.

Monstruos de bolsillo

El Game Boy Advance tuvo la suerte de contar con tres *Castlevania* en su catálogo (sin contar una reedición del *Castlevania* de NES como parte de la colección NES Classics): *Castlevania: Circle of the Moon* (2001), *Castlevania: Harmony of Dissonance* (2002) y *Castlevania: Aria of Sorrow* (2003). Siempre tan sencillitos, los nombres... Si bien los dos primeros son juegos interesantes, fue el tercero el que la rompió. En *Castlevania: Aria of Sorrow*, el objetivo de la trama no es matar a Drácula o detener su resurrección, como se venía repitiendo en entregas anteriores, sino que se nos presenta una carrera entre varios personajes por ver quién puede obtener los poderes del rey de la noche y controlar el castillo. En cuanto a la jugabilidad (metroidvania puro como el *SotN*), a la exploración del castillo se le suma una nueva habilidad de nuestro personaje: absorber las almas de los enemigos para usar sus armas y habilidades. Este sistema de almas (que podemos intercambiar en cualquier momento desde el menú) reemplaza el sistema de armas secundarias presente en casi todos los juegos de la saga. Y como en el *SotN*, nuestro personaje va a poder utilizar una variada cantidad de armas que podemos intercambiar desde el menú. En cierto punto, podríamos pensar que Soma Cruz, protagonista del *Aria of Sorrow*, junta en sí características de Alucard y de Sonia Belmont, que también absorbía las almas de los monstruos que derrotaba.

Los tres juegos de GBA siguen la línea metroidvania que había reinaugurado el *SotN* pocos años antes. Quedaba claro que, más allá de los diferentes estilos que Konami fue probando con el tiempo (y con los que seguiría experimentando después), esta era la fórmula perfecta para la saga.

El sol de la mañana

Castlevania es una saga que fue mutando con el tiempo hasta encontrar su identidad, pero que siempre fue fiel a sus raíces: la cohesión entre los escenarios de cada nivel fue lo que hizo posible que el salto al estilo metroidvania no se sintiera extraño. El backtracking, la posibilidad de poder volver sobre tus pasos para recorrer secciones ya recorridas y así habilitar nuevos caminos, es algo tan natural que terminó bautizando el género a pesar de que la mayoría de los juegos de la saga no sigan esa estructura.

Así como los *Metroid* explotan el misterio de los planetas distantes y la flora y fauna alienígena para generar esa necesidad de investigar, *Castlevania* explota el misterio de la noche, del folklore de los monstruos, los demonios y las religiones. No nos mueve únicamente la urgencia de detener a Drácula, sino además el deseo de saber qué se esconde hasta en la última habitación del mapa... Y, por supuesto, limpiar cada escenario a latigazos hasta que no quede un solo zombi en pie, porque si hay algo que Drácula y sus monstruos deberían entender a esta altura, es que no se jode con el clan Belmont.

GUÍA REPLAY DE MARQUESINAS ARGENTINAS

Creemos que llegó la hora. Entre todxs tenemos el deber de construir el registro de marquesinas de arcades nacionales. Es necesario clasificarlas, escanearlas, cuidarlas en los casos de tenerlas en formato físico y, por supuesto, darlas a conocer.

A lo largo de estos cinco años de *Replay*, tuvimos la suerte de conocer a mucha gente del mundo de los videojuegos que gentilmente nos abrió sus puertas y nos permitió acceder a material jamás compilado que hoy está en el archivo de *Replay*. A esta búsqueda se sumaron muchos lectores que, con el paso del tiempo, se acercaron y pasaron a ser colaboradores y amigos. Esta energía fue derivando en descubrimientos y posibles proyectos.

Hacía tiempo que queríamos compartirles el registro que tenemos de marquesinas nacionales. Entendemos que son obras únicas que nacieron gracias a nuestro contexto como país siempre tan particular. Nos gustaría que queden preservadas a nuestra humilde manera (por entregas, con la data que tenemos) y así, también, que sus autores reciban un pequeño reconocimiento. A abrir los ojos.

GUÍA PARA ENTENDER EL MÉTODO DE CLASIFICACIÓN

GENÉRICA ANA MARÍA BIEN OCHENTOSA | 0001>ANA001GEN-FD

1> NOMBRE PARA RECONOCERLA

2> IMAGEN. PUEDE SER ESCANEO O FOTO. SE ACLARA EN LA NOMENCLATURA.

3> NÚMERO ASIGNADO DE LA LISTA GENERAL TOTAL.

4> TRES SIGLAS PARA EL AUTOR

5> NÚMERO DE MARQUESINA DEL AUTOR

6> DESCRIPCIÓN DE LA MARQUESINA.

7> FORMATO EN ARCHIVO REPLAY

ACLARACIONES:

4> ANA CORRESPONDE A ANA MARÍA MALAGAMBA.
XXX CORRESPONDE A AUTOR DESCONOCIDO.

6> GEN CORRESPONDE A GENÉRICA.
SF2 RUBRICA MARQUESINA DE STREET FIGHTER 2.

7> F: FÍSICO D: DIGITAL O: FOTO

SI TENÉS ALGÚN MATERIAL DE MARQUESINAS PARA COMPARTIR, POR FAVOR COMUNICATE A: CORREO@REVISTAREPLAY.COM.AR

GENÉRICA ANA MARÍA BIEN OCHENTOSA | 0001>ANA001GEN-FD

DATO: TE PREGUNTARÁS POR QUÉ NUMERAMOS ESTA COMO LA 1 Y NO LA CLÁSICA DEL CENTAURO. ESTO RESPONDE A QUE LA MISMA ANA MARÍA EN PERSONA NOS COMENTÓ QUE LA PRIMERA MARQUESINA GENÉRICA QUE REALIZÓ FUE ESTA.

GENÉRICA ANA MARÍA CENTAURO | 0002>ANA002GEN-FD

DATO: ¡ATENCIÓN! QUE NO TE VENDAN UNA FALSIFICACIÓN. ANA MARÍA NOS COMENTÓ –VIENDO LA TAPA DE REPLAY Nº7– QUE HAY UNA VERSIÓN SIN EL COLOR MAGENTA DANDO VUELTAS. EN ALGÚN MOMENTO ALGUIEN SE PUSO A FALSIFICARLA.

GENÉRICA ANA MARÍA SABLES | 0003>ANA003GEN-FD

DATO: ESTA HERMOSURA NO LA CONOCÍAMOS HASTA QUE NOS LA ENCONTRAMOS EN LA MISMA CASA DE ANA MARÍA. AHÍ MISMO LA ESCANEAMOS.

GENÉRICA ANA MARÍA ARABEZCA | 0004>ANA004GEN-FD

DATO: ADEMÁS DE ESTAS DOS ÚLTIMAS GENÉRICAS, POR NUESTROS REGISTROS SABEMOS QUE EXISTEN SIETE MARQUESINAS GENÉRICAS MÁS –INCLUIDAS UNA DE GABINETES FLOPPY Y ALGUNAS OTRAS DE SALONES PARTICULARES–.

GENÉRICA ANA MARÍA PRISMA | 0005>ANA005GEN-FD

VECINOS DE PRIMERA Y DE SEGUNDA

Cuando se trata de salvar tu barrio de una invasión de monstruos, recordá que no todos los vecinos son creados iguales: algunos valen más tu tiempo que otros.

POR CAMILA CHÁVEZ

En *Zombies Ate My Neighbors*, el vecindario completo ha sido tomado por criaturas del terror: zombis, vampiros, aliens, muñecas poseídas. Todos vienen del castillo del Dr. Tongue y hacia allá irán nuestros héroes adolescentes, Julie y Zeke. Para esto tienen que atravesar 48 niveles (y otros siete de bonus, que son opcionales pero muy convenientes) que requieren velocidad y habilidad: el *Zombies Ate* está entre los clásicos más difíciles. Si, como nosotrxs, le dedicaste horas a este juego pero nunca pudiste llegar al último boss, te presentamos una estrategia que es pura técnica (y un poquito de números).

Sí, salvar a lxs vecinxs es moralmente correcto, pero además es útil. En cualquier nivel, vamos a tener un número total de víctimas a rescatar igual que la cantidad que hayamos rescatado en el nivel anterior. El portal para pasar de un nivel a otro se abre aunque salvemos un/a únicx vecinx, pero esto significa que en el nivel siguiente tendremos una sola víctima y, por lo tanto, es más que posible que los monstruos lleguen a ella antes que nosotrxs. Por eso conviene siempre mantener alto el número de víctimas a salvar.

Y acá entran los números: cada vez que consigamos una cantidad de puntos que sea múltiplo de 40.000 ganamos una víctima extra para reemplazar a las que se fueron en el camino, con un tope de diez. Si tenés todas las víctimas e igual llegás al múltiplo, esos puntos se convierten en una vida extra con un tope de seis, y si ya tenés seis, se convierten en 5000 puntos "perfect player bonus" que se acumulan para el próximo nivel.

LA CLAVE DEL *ZOMBIES ATE* ESTÁ EN RESCATAR LA MAYOR CANTIDAD DE GENTE LO MÁS RÁPIDO POSIBLE, PERO TENIENDO EN CUENTA LA CANTIDAD DE PUNTOS QUE OTORGAN.

¿Cómo llegar a ese score?. No es lo mismo rescatar una porrista (1000 puntos) que un maestro (10 puntos). Además, recordá que la pareja de turistas (200 puntos, cuentan como una sola víctima) se convierte en (dos) hombres lobo cuando llega la noche; esto cuenta como una muerte, pero además te suma enemigos al mapa, así que son una prioridad. Las niñas que saltan (300 puntos) podés dejarlas para el final porque están protegidas por el trampolín; similar, lxs vecinxs que están en las piletas (100 puntos) pueden ser de lxs últimxs que rescates, pero solo en los niveles iniciales, una vez que aparecen los monstruos de agua, estos son de los primeros en morir. Importantísimo: activar el radar apenas arranca el nivel. Es un minimapa muy rudimentario, pero que te va a ahorrar un montón de tiempo para encontrar a la gente.

Ahora que conocés el valor numérico de cada persona del barrio, estás listx para salir a rescatarlas. Y si el Sega no te arranca, podés conseguir el *Zombies Ate* en bundle con *Ghoul Patrol* en Steam y las stores de Nintendo, PlayStation y xBox. Cargá tu pistola de agua bendita y arremeté contra esos zombis.

ESTES DONDE ESTES

ANACRONIC Games

VAMOS Y VENIMOS EN LOS TIEMPOS
PARA VIVIR UNA Y OTRA VEZ
EL PASADO, EL PRESENTE
Y EL FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS.
SI TE GUSTA EL RETROGAMING...

...BUSCÁ
ANACROGAMES EN YouTube